第21回

龍神賞

特別審査員 あさりよしとお先生

あさりよしとお
北海道出身。11月20日生まれ。著作として『宇宙家族カールビンソン』『ワッハマン』『まんがサイエンス』『アステロイド・マイナーズ』など多数刊行。無類のロケット好きで、実際の開発にも関わっている。

1年ぶりとなる龍神賞最終選考！

あさりよしとお先生が語る、漫画を作る上で重要なこととは？

銅龍賞 賞金10万円

栗田(くりた)はじめ（28歳）『姉の弁当』（29P）

あさりよしとお先生選評

流れが感じられ、作品の構成が上手い。伏線の回収もしっかりとされていました。でも、絵での表現の部分はこれからの[illegible]

木島編集長選評

話の構成におけるメリハリが良く、センスを感じました。課題はありますが、最後まで作品を読ませる力があるなと思いました。

審査後のあさりよしとお先生より直筆メッセージ!!

描き下ろし受賞記念イラスト!!

受賞コメント

投稿生活を続けるなかで、賞を頂く事がはじめてで、ただただびっくりしております。これからまた、ひとつひとつ勉強をしていって、できることを少しずつでも増やしていければと思います。このような評価を、本当にありがとうございました。

P.88より本編掲載！

アイディアをいかに無駄なく活かすかがポイント

姉の弁当
栗田はじめ（28歳）　29P

生活時間帯の違う姉と二人暮らし。姉の作る弁当を通しての毎日の交流――。

ひとつの作品の中で流れを作る

あさりよしとお（以下、あ）：流れが感じられ、構成が上手い。冒頭に出した、ちくわの磯辺揚げが最後にも出てきて伏線の回収ができている。盛り上がりとしても良いですよね。ただ、食べ物が美味しそうに見えないのが大きな課題ではあるかなと思います。

木島編集長（以下、木）：僕もほぼ同意見です。張られた伏線が回収されて終わるのは読後感が良いですよね。構成力がありますし、昨今溢れている食べ物漫画への新しいアプローチだなと思いました。モノローグと姉弟間の連絡事項を記すノートだけで、きちんと読者に伝わるところは上手い。

あ：お弁当とノートだけが姉の存在というのが良かったです。

木：夜に姉と会話するシーンも、姉の顔を出さないことで読者に想像の余地を与えています。ノートに書かれたメッセージもですが、弁当の種類も面白い。アヒージョは普通、弁当に入れないですよね（笑）。

あ：アヒージョの場面で笑いのツボを分かっているなと感じます。いわゆる日常系かと思ったら「あれ、少しおかしいぞ？」と作品世界に引き込まれていく。

木：「鞄に油が漏れたらどうするんだ！」と読んでいる側がツッコミを入れたくなる。読者をきちんと意識した作りができていると思います。こういうシーンが中盤に入るとメリハリとして面白いですよね。少しずれている部分で姉の魅力を出しながらも、卵焼きやウインナーなど定番メニューもあり、ここのバランスはやっぱりセンスがあるのだと思います。

あ：受験前のお弁当で魚の頭を丸ごとってのもね（笑）。

文字量をどうやって整理するか？

――ほぼ全てモノローグで物語が進むという構成はいかがでしたか？

あ：最後まで一定ペースでモノローグが続いたので文字は多く感じます。この物語の軸は弁当なので、中盤は弁当の中身だけを何枚か写し、その変化で起伏を出す作りに出来たらすっきりしたと思います。

木：姉の感情を弁当とノートの文章でしか出していないように、姉がノートに書いたものに対し、主人公が返事を書くなどしていれば多少は削れたかなと思います。

――食べ物が出てくるのに味についての感想はありませんでしたね。

木：味が想像できないものなら詳細な感想が必要ですが、この作品ではよく知られている食べ物が出てきているので、無くても問題ないと思います。またこの作品は弁当の中身で姉の機嫌や状態を推し量る家族の物語なので、味はそこまで重要ではない。

「そう見えるように」描く練習も

あ：弁当の中身で姉の存在を描く作品ならば、弁当箱を開けたときの状況はしっかり描写してほしい。作品内での重要なモチーフは、人物や背景以上に力を入れないといけなかったと思います。

木：そうですね、食べ物が美味しそうに見えるためのシズル感が残念ながらない。

あ：上手く描くとはまた別の技術で、「そう見えるように」描く努力をすれば、伝わりやすくなると思います。

木：必ずしも絵が上手いから売れる、下手だから売れないというわけではないですが、伝わるかどうかという事は重要。

あ：下書きでは定規できっちり線を引いて、ペン入れの時にそれをなぞるやり方が、フリーハンドだけど綺麗に見える形になると思います。かけ網のかけ合わせの角度や線の太さも、一定にしないと雑に見えてしまう。

木：今の段階でトーンに頼ると個性がなくなってしまう可能性があるので、あさり先生の言った、今やっていることを一段階上げる努力をしたほうがいい。

あ：人物の絵も「こんな感じ」と自分の中で落ち着くところまで描けるようになると良いと思います。

木：老若男女問わず、自分の中で複数の人物のデフォルメのコツをきちんと掴み、シンプルに描いても見分けができる描き方を習得してほしいです。

ビビ式歩行住宅

影峯（29歳） 41P

私は幼き天才発明家・ビビ！この「歩く家」で科学コンテスト優勝を目指すわ！

変わり者の主人公、どう見せる？

あ：主人公の女の子の異常さをこの世界でどう位置づけているのかが分かりにくく感じました。迷惑をかけられる大家や発明のライバルとなる少年などの、"この世界のまとも"という基準となる人物を出して、主人公が図抜けていることをはっきり見せてほしかったです。

木：突飛な発明をする少女というキャラクターは面白かったです。でも、アパートの住人や町民に終始迷惑をかけているにも関わらず、それが許されている。父親が一生懸命止めてはいるけれど、何にもならないのは、読後感としてはあんまり良くなかったなあと思います。

あ：やるんだったら過去に迷惑をかけた発明品をすべて使い、最終的な事態の収拾に繋がるとか。

木：そういう仕掛けが入ると、出てきたアイディアに無駄がないと感じられますしね。

順番の積み重ねの加速感を大事に

あ：この作品の軸として「建物が歩く」という場面があるのですが、今のままでは外側から見た「建物が動いてすごい」だけで終わっている。集合住宅に着目して住民を追い出すという発想はあったようですが、反対に「人が暮らしたままだったらどうなっていたか？」という方向で考えてみても良かったと思います。

木：アイディアのみに感じてしまうので、設定を活かした上で読み切りとして流れを作ることが意識できれば良いですね。

あ：流れの部分で言うと、順番の積み重ねの加速感が欲しいですよね。冒頭に家が歩き、その後に走ってジャンプをしているのですが、もう一段階、たとえば空を飛ぶなどしてくれないと。構成の部分でも、発明展に間に合うのでは主人公だけの問題が解決するだけで弱いかなと思うので、主人公の行動がなにか別の事態の収拾に繋がったり、何かを達成したりという作りにしていると良かったと思います。

読み切りは冒頭にインパクトを！

木：「ゲキョキョキョキョ」と変な笑い方をしているシーンは主人公の特殊さを表す部分だと思うので、回想ではなく冒頭の住民を自分の発明品で追い出しているシーンで始まったほうが良い。

あ：読み切りなので、冒頭の部分にインパクトを残して読み進める動機になってもらわないと。

木：ゴキブリを使って住民を追い出すシーンも強いインパクトにはなっているんですが、それを見ている部分が考えられても良かったのではないかなあと思います。あと最後に技術が認められているのを見て、デレた表情をしてくれれば「なんだかんだで可愛い子だな」と愛着が持てた。

絵と絵柄は◎。"抜き"のバランスを考えてみて

――評価できるところは？

あ：絵と絵柄は評価が高いです。華やかな絵柄で、キャラクターのビジュアルも独特で可愛らしい。マッドサイエンティスト系だから、衣装は白衣や作業着でも良かったかな。流れを作るということができれば、ガラッと変わると思います。

木：俯瞰を背景にしたとき画面がみちみちになってしまっているので、抜きのバランスを考えてもらえるともっと良くなると思います。描き込みの努力は感じました。

あ：必要な項目を考えてから画面を埋めていったように見えてしまうので、ストーリーボードのようにコマの絵を先に考えるという作りをしていても良かったかもしれません。コマをはみ出すような遊びがあったり、コマ割りも流線系のものがあっても良いと思いますよ。

木：躍動感のある作品ですしね。

あ：絵が上手い人って絵物語になっていることが多くて、「家が動く」という表現をするとき「足で立ち上がっている」という絵面を描くことが多いのですが、開いた窓から動いたときの風を受けていたほうが伝わるのではないかなと思います。助走をつけるために走っているシーンは正面から写すのではなく、画面を斜めにして斜面を駆け下りているロングのコマにするのが漫画的表現なのかなと思いました。動きを感じられるアングル・レイアウトを考えてみると、見せ方が変わってくると思います。

捻みのない絵、キャラ付けに工夫を!

木：絵柄は嫌味がないものなので、キャラクターのビジュアルにもオリジナリティが加わり、さらに二人の関係性が冒頭4ページくらいできちんと分かると良いかなと思います。

あ：性格の部分でも二人の間にギャップをもっと見せられると良いですね。

はろぉまおお

臼乙ナツ（30歳） 42P

2000年ぶりに女魔王が復活! かつての従者の子孫と再び人間への復讐を誓う!

筋の通ったキャラが物語を面白くする

あ：「クジで選ばれてなきゃ魔王になんかならなかった」と言っているのに「魔王が魔王らしく振舞えないのは何事だ」と怒るシーンもあって、キャラクターがブレているように感じました。一直線のキャラクターがいないと、おかしな状況を突きつけて笑いをとることができない。

木：クジで魔王に選ばれたけど仲間を守るために頑張ったという説明は一応はあるけど、責任感の問題を考えるとクジというのは安直だと思う。この著者なりの笑いどころなのかもしれないけれど、物語の根幹に関わる部分なのでボケとして捉えないんですよね。

あ：時代の変化を知っている従者と、長い眠りから覚めた魔王を用意して何をしたかったのかが見えにくく感じました。蘇った魔王が自分の忠実な部下の子孫たちに「人類を根絶やしにしてやる!」と言うのだけど、実は以前から浮いていたのは魔王だけ!?とそのことに気がついて魔王が変わるという話ならまだ良かった。

木：それまで人間を滅ぼすための行動していた魔王が、レジャー施設を作り人間をお客さんとして歓迎するようになるというラストなんですが、心変わりするきっかけが分かりづらく感じました。

あ：真面目にやってるけど何をしても魔王の足を引っ張る従者に対して、魔王が「お前は味方なのか敵なのかはっきりしろ~!」とブチ切れ、ようやく外に出たら世界が変わっており従者が「だから見せたくなかった」という風に持っていった方が良かったかと思いました。

たかと思います。

木：宇宙人が出ないほうが、男の子との交流を描けますしね。ビジュアル的には近づきたくないけど、本質的には好きなわけだから。

独自の世界観を持った完成された絵

あ：絵は独自の世界観を持っていて完成されています。あとはスピード線や動いているときのアングル。主人公が上を見上げるシーンも、多少横向きにしていないと上を向いているように見えないんですよ。もしくは、引きで写して顔が上に向いていることをはっきり見せないと。

木：以前に比べカメラを動かす努力をしている点は評価できます。一方で、その動かしたカメラできちんと描写できていないところもあったので、見せたいものをしっかりと見せる努力は続けてほしいです。

読者を想定した台詞づくりを

あ：仕掛けたボケに対しツッコミまで入れてしまうことが続いたので、読者側のツッコミを想定していない印象を受けました。台詞ではなくリアクションで展開していれば整理できたのかなと思います。

木：ここは笑うところ、というのが少しあざとく出ていたように感じました。緩和休憩のシーンはセンスによる部分もありますが、押し付けられるようなものはよっぽど面白くないと笑えないので。

可愛いらしいキャラクタービジュアル

あ：魔王自身がやりたかったことと、従者やほかのみんなが望んでいたことの差に気付くラスト自体は良かったです。ただ、そのラストから逆算すれば、アイディアの入れ方も説明の仕方も変わり、もっと整理できるかなと思います。

木：登場人物が狂言回しになっていて、性格や心情が見えてこないんですよね。魔王は猛り狂い、従者は魔王の立場を考え必死におろおろしていれば、もう少しキャラクターに思い入れができたかなと思います。

あ：絵自体は上手いですからね。

木：一枚絵で可愛いというところから、このキャラクターを応援したい、と思わせる部分まで持っていければ良いと思います。テンプレの造形ですと競合は多くなるので、その中で圧倒的に可愛い点や自身の得意な部分も突き詰めていってほしいです。

ダンシングパートナー 34P

月城マリ（39歳）

美人な先輩から社交ダンスの相手役をお願いされた男子高校生・立樹は…。

一番表現したいことを考える

あ：やりたいことをどう具現化するかというアイディアに関しては、この作品が一番足りなかったように見えました。誰が何をする話なのかが掴みにくい。一応は男女二人ともを主人公に置いているんだと思いますが、人物と出来事の紹介になってしまって、カタルシスを感じられない。

木：背が高くてパートナーのいなかった女の子が"王子様コンプレックス"を持った自分よりも背の高い男の子と出会い、紆余曲折あるが大会に出る、と整理できたらきれいな流れかと思います。

あ：あと、突然登場した「マタドール」と呼ばれる男性の意味も分からなくて…。突飛なキャラクターでも出した以上は回収をしてほしい。

木：出し切れなかったか、カットしてあれだけが残ったのかなと思います。アクの強いキャラを出してメリハリを出したい気持ちも分かるのですが、読み切りでは変わった人物が多すぎると混乱する。「表現したいことは何？」という部分を第一に考えてみてほしい。

スポーツの競技シーンの見せ方

――ダンスシーンはどうでしたか？

あ：社交ダンスの技術的なものをクリアするシーンを見せたいにしても、それまで大会に出れなかった女の子が「パートナーと一緒に踊れて嬉しい！」というイメージシーンにするにしても、少し中途半端に感じました。

木：芸術性が強いスポーツでも、やっている最中は汗をかいていてほしいと思います。踊り終わったあとに息切れはしているけれど、競技シーンの部分は写真で切り取ったように動きや熱が感じられなかったので。ハードなスポーツであることをこの作品なりに出してほしかったです。

あ：ダンスの見せ方を大きな絵で押し切れば良かったと思います。社交ダンスや競技ダンスをテーマにした漫画はほかにもあるので、この作品らしさをもっと強く出してほしかったです。

木：そうですね。ダンスの情報や熱量の部分でも、この著者がダンスが好きという気持ちが伝わってきませんでした。

あ：ある程度精通しているから描いていけるものもありますしね。

木：球技のようにゴールをしたら1点という分かりやすいものではなく、芸術面を評価される競技は、なぜそうなのかというのを読者に説得しなければいけない。読み切りだと競技シーンにページを割けないというのもあるとは思いますが。

漫画として完成度の高い絵柄

――絵柄はどうですか？

木：嫌味がなくて良いですね。自分の絵を持っている人だと思いますし、誰からも好感度が高い絵というのは武器になります。構成力とテーマの取捨選択を努力できれば良いなと思います。社交ダンスをテーマに描くのであれば、そうでなくてはいけない必然性をもっと見せてほしいです。

あ：そうですね。絵柄は見やすく、漫画として完成度が高いと思いました。綺麗にまとまりすぎているので、絵とギャップのあるようなネタを描いていても良いのかなと思います。

木：物語作りではまだまだ伸び代があると思いますので、得意なことをさらに伸ばすのも良いですが、新しいことにもチャレンジしてみてほしいです。それが、結果として得意分野の土台を広げることにも繋がっていくと思いますので。

最終選考まであと一歩 編集長からのメッセージ

キャラクターのインパクトは強烈。ただ登場人物の気持ちの変遷や、この物語を通して伝えたいことが見えてこなかった。

BENTO BOX
（28p）
山田がんも（25歳）

絵柄は良かっただけに、お色気とアクション描写がちぐはぐになっていたのがもったいない。メリハリをつけた構成を意識してほしい。

RED HOT JUICE
（45p）
杉本 薫（28歳）

絵柄も構成も悪い点は見当たらないが、逆にすごく良い点もない印象。またオチの部分が常套的で既視感を損ねている部分が惜しい。

良い子と呼ばないで
（36p）
はじめ（25歳）

総評

漫画は最後まで読まれてこそ、意味がある！

「削る」作業の大切さ

あ：要素を詰め込みすぎていて、見せたいものが散漫になっている作品が多い印象でした。構成自体はできているので、何を見せたいのかを自分の中で整理して、それが最大限に活きる見せ方を考えてほしいです。エピソードやネタを絞った後でいらないところは削らないと、本当にやりたかったことが埋没してしまう。

木：描いている側は「全部を入れたら面白くなる」と思っているかもしれない。そこから引く作業は大変だとは思いますが、自己満足に留まらずその先に読者がいることを想定して、一番伝えたいことを表現する努力をしてほしいです。

あ：達成したい目標に対して余計な要素がどこかを考え「見せたいのはどこか？」を明確に決めて描かないと。読者に対して何を印象づけるのかを想定することで、自分が何を描きたいかが見えてくるのではないかなと思います。身近な人間に見せることも良いことだと思いますよ。

木：物語の要素を引いていくことと同様に、絵の見せ方でメリハリも考えられると良いと思います。このコマはあっさりしようとか見開き単位で見ていくことを心がけてほしいです。「手抜きって思われたりしないかな」と不安になって埋めてしまうのかもしれないけど。コマからの情報量が多すぎると、重要なところを見落としてしまう。絵を見て、台詞を読んで、コマの意図を理解しながら進んでいく上で、情報量が多いと止まってしまいます。そこをバランス良く見せるのが「メリハリ」ですね。

漫画内での基準をはっきりさせる

あ：あと、漫画ってキャパシティの大きいエンターテインメントなので「これがこの漫画のスタンダード」という部分を明確にしてほしいです。突飛なキャラクターを出しても、それが基準になるとつまらなくなってしまうので、対照となるものをしっかり作り、それとのギャップを出すことで面白さを伝える。ぶれないキャラクターというのも大事になってきますね。

絵の上手さか？ 構成の上手さか？

木：今回の最終選考作は絵が達者な人が多かったですね。誰からも好まれる絵というのは、今後連載をしたり単行本を出したりする上で、読者が手に取ってくれるひとつの動機になるので、間違いなく強みです。

あ：その上で物語を「違和感なく最後まで読ませる」ことにも力を注いでほしいですね。

木：そうですね。今回の最終選考に残った作品に限らず投稿してくれる方はイラストレーターでなく漫画家を目指しているはずですから。キメのシーンに力が入っているとビジュアルとしては綺麗なんですが、流れが感じられなくなってしまうんですよね。漫画として作るならば、静止画の連続で、映像を見ているかのようにしないといけない。

あ：起きていることを説明する絵ではなく、アングルやレイアウトを意識して、見せたいものがきちんと伝わる構図を考えてほしいです。イラストとは違い、漫画は最後まで読まれることに価値がありますから。

木：「姉の弁当」は絵の面では他の作品に劣る部分もありましたが、気付いたらきちんと最後まで読めるというのは評価できました。

『姉の弁当』は次のページから！
コミックリュウ公式サイトでも無料公開中！
第22回龍神賞応募受付中！
詳しくはP.117

ファミレスのトイレに入ってたら強盗が立てこもりやがったんだが…（16p）
上森裕文（29歳）

ギャグ漫画なら大勢を少し笑わす作りではなく、たった一人でも爆笑させるようなネタを盛り込んでほしい。センスには期待。

緑化少女（16p）
神無月唯花

宇宙人に連れ去られた人が樹木になるというアイディアは面白かった。途中までは楽しく読めたが、オチで台無しに。絵柄もあと一歩。

子守の岩戸のワリャシさま（45p）
中島英晶

しっかり描けているが、やや冗長。ストーリーが素直すぎるため中盤でオチが読めてしまう。この分量なら読者を驚かす仕掛けが欲しい。

たくさんのご応募ありがとうございました！

第21回龍神賞　銅龍賞受賞作
毎日のささやかな楽しみは…
弁当で姉の機嫌が分かる
父親は単身赴任、姉は大学を卒業後、
オレは姉と2人暮らし、母はいない
就職に失敗し家事をしつつバイト暮らし
高校に持っていくオレの弁当も
毎日作っている
新感覚！ハートフルストーリー

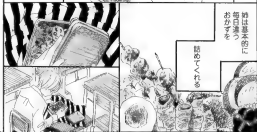
第21回龍神賞
銅龍賞受賞作
姉の弁当
ane no bento
Kurita Hajime
栗田はじめ
白飯に
卵焼き
プチトマトに
豚肉の甘辛炒め
オレの弁当の中身としては平均的な内容だ
姉の気分は可もなく不可もなく
といったところだろう

オレが朝起きる時間
姉は寝ている事が多い
帰宅するとたいてい誰もいない
オレが自室にこもって一応受験勉強なるものをしている頃
姉が帰宅する事が多い
あまり顔を合わせる機会が無い

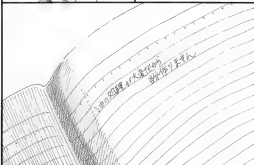
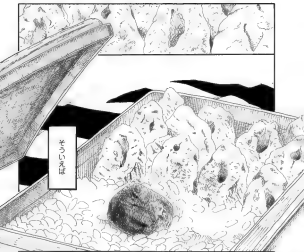
このノートは
たいてい居間にある
業務内容が主だが
冷蔵庫にカレーの余りがあるから明日までに食べろよ
ゴミ袋が切れるから学校帰りに買ってきて
オレのしらすご飯の中に小エビが混ざっていました。イエーイ
道ばたでなんと10円拾っちゃいました。ウェーイ
ささやかな自慢を伝えるツールでもある
そう
ささやかさが重要だ
同じお金でも
例えば500円拾った事は
書かない方がいい

お金があるから おかずは
自分で買えるでしょ、
という事だ
心なしか白飯も
薄く
詰められている
気がする
姉の好物の
キャベツ次郎
スナックを買って
食べていいよと
書いた連絡ノート
にそえた

翌日
姉の機嫌が直ったようだ
彼女は昔から機嫌が良いとタコ型ウインナーを生産する性質を持つ

次の日はカニ型ウインナーだった
その次の日は人型だった
姉はオレが予想した以上の上機嫌が続いているのかもしれない
と漠然と考えた
そうかと思えば
一週間中身が同じ弁当が続いた
姉は基本的に毎日違うおかずを
詰めてくれる

いつもと違う様子のお弁当は
いつもと違う様子の姉を連想させる
なにかあったのだろうか
RYU COMICS
既刊
推しが武道館いってくれたら死ぬ
3
平尾アウリ
絶賛発売中
620円

お互い、悩み事を話し合う習慣が無い
元々、姉弟間の会話は乏しい
ナイーブな内容の会話は皆無に等しい
お互い、相手のことをどうでもいいと思っている訳ではない(と思う)
しかし、あまり深い話はしないのだ
そんな事を考えているうちに
いつの間にかお弁当には
毎日違うおかずが詰められるようになっていた
今日のおかずは新顔がいた
ちくわの天ぷらだ
RYU COMICS
既刊
ライアーバード 3
脇田 茜
絶賛発売中
620円

衣に入っている青のりの風味が口の中に広がる
シンプルなこの料理がオレは好きだ
そう連絡ノートに書いたら
翌日 姉から返事が来ていた
油の処理が大変だから
当分作りません
その3日後
RYU COMICS
既刊
アルボスアニマ
4
橋本花鳥
好評発売中

そういえば
弁当の感想を
姉に伝えたのは
これが初めて
だったかも
しれない

もしかしたら姉は
うれしかったのかもしれない
そんな事を
ぼんやりと
思った
RYU COMICS
最新刊
夜さんぽ
全1巻
木村いこ
7/13(木)発売!!

ふぁ～
姉はトイレに起きたらしい
MONTHLY COMIC リュウ
RYU COMICS
最新刊
DANGAN GIRL
1
長谷川裕也
7/13(木)発売
620円

姉は台所の方へ消えていった
?
次の日
RYU COMICS
最新刊
フランスはとにっき
一年エンジョイ! 帰国の時期になりました
【完】
藤田里奈
7/13（木）発売!!!
1000円

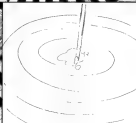
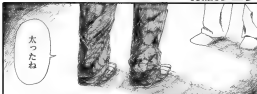
マッシュルームの
アヒージョ
タッパーはもう一つある
これに油を染み込ませて食べろ、という事だろう

油

太ったね
と昨日オレは言った
悪意は無い それだけだ
でも、この池のお風呂を眺めていると、
なぜだか姉の怒りを連想させる
お前も でぶにさせてやる、という気持ちが伝わってくる
というのは被害妄想だろうか

次の日
いつも通りだ
姉の気が済んだのかもしれない
オレの被害妄想だったのかもしれない
切干大根が入っていて、おいしかったことを覚えている
次の日
現時点で怒っていないことを
ここではっきり認識でき
さっぱりした気分になる
さっぱりした気分で午後の授業も受けれるだろう

と、思ったら
パラ
パラ
パラ
プリントが無い
ごめん
見せて
帰宅するとあった

ダイニングテーブルにあった
この文鎮は姉のものである
彼女は風などで飛ばされないよう自室から居間へ持ち出し
ダイニングテーブルに設置したのだろう
だからだろうか

次の日から、お弁当の中には必ず煮干しがあった
確かにあのプリントは3点だった
しかし10点中3点だそう悲観する事はない
ちゃんと復習すれば大丈夫なはずだ
そう考えていたが姉の煮干しは毎日続いた
煮干しの数は日によって微妙に違う
いつの間にかその日の煮干しを数えることが習慣になった

姉の弁当
7は
ラッキーセブンと
言う
煮干しが7つあるときは
なんとなく
気分が良くなった
しかし こう毎日
続くと
あきてくる
書いておく
カリ
予告
リュウ
9月号
異骸 -THE PLAY DEAD/ALIVE-
佐伊村司
7/19水
発売
109

今日の弁当……
弁当…??
その数日後が受験日だった

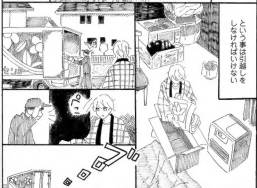
受験の日、姉はお弁当を作らなかった
指を怪我していたからだ
大学センター試験会場
家を出る前テレビを観ながら
なんとなく連絡ノートを手にとった
業務内容やささやかな自慢ではなく
あんたの頭は煮干しでできているから大丈夫だ
といった内容が記されていた

¥
399
遅いよ、
試験はもう終わっている
と思った

しかし おいしく いただいた
ほどなくして 合格者が 発表された
オレは 受かっていた
という事は引越しを しなければいけない
センター

入学式の5日前
オレは家を出た
今朝
姉から渡された

姉の弁当

ちくわの天ぷら
作り方
ちくわ 4本
ⓐ小麦粉 大さじ2
ⓐ水 大さじ2
ⓐ青のり 小さじ1
サラダ油 適量
①ちくわは斜めに切る
②ⓐを混ぜて衣を作り①のちくわにつけて油で1〜2分揚げる
青のりを入れるのがポイント
青のりを入れるのがポイント
と書かれている
言われなくても
分かる

MONTHLY COMIC リュウ
★離れていてもあなたに会える味。幸せって多分、きっと、そういう感じ。
数時間後、アパートに着く
レシピを冷蔵庫に貼り
明日は近所を探検する
スーパーも探そう、と思った
おわり
次号は 7月19日(水)発売!!